

Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V di Sekolah Dasar

Nike Amelia Agustin¹, Yunus Abidin², Fully Rakhmayanti³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

Email: nikeamelia@upi.edu¹, yunusabidin@upi.edu², fully10@upi.edu³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan beragamnya materi pokok di kelas lima pada pembelajaran Bahasa Indonesianya, penelitian memiliki tujuan untuk melihat apakah metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik atau tidak. Penelitian ini menggunakan metode *systematic literature review*, dimana terdapat 15 data hasil penelitian yang bersumber dari *Google Scholar*. Berdasarkan hasil penelitian, hasil belajar peserta didik terbukti dapat meningkat setelah digunakannya *role playing*. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa metode ini bisa diterapkan dengan berbagai materi pokok Bahasa Indonesia di kelas V.

Kata kunci: *Metode Role Playing, Hasil Belajar*

Abstract

This study is motivated by the low learning outcomes obtained by Indonesian learners. With the variety of subject matter in the fifth grade in Indonesian learning, the study has the goal to see whether role playing methods can improve learners' learning outcomes or not. This study uses a systematic literature review method, where there are 15 research data sourced from Google Scholar. Based on the results of the study, student learning outcomes were proven to increase after the use of role playing. In addition, the results of the study also showed that this method can be applied with various subject matter Indonesian in class V.

Keywords: *Role Playing Methods, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pembelajaran menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 adalah sebuah proses yang didalamnya terdapat interaksi antar pihak (pendidik dan peserta didik) serta dengan sumber belajarnya. Menurut Queluz dan Gazali (Nasirah, 2017: 108), mengajar itu merupakan sebuah kegiatan untuk menanamkan pengetahuan pada seseorang (peserta didik) menggunakan cara yang singkat serta tepat. Dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, peserta didik merupakan salah satu faktor yang dapat menunjukkan bagaimana kualitas dari kegiatan mengajar itu sendiri. Keberhasilan proses belajar mengajar pada dasarnya perlu dibantu oleh sebuah metode pembelajaran. Pemilihan yang tidak tepat dari metode pembelajaran akan menyebabkan berbagai permasalahan. Permasalahan-permasalahan tersebut dapat berupa peserta didik yang merasa bosan selama pembelajaran, pembelajaran menjadi monoton sehingga mengurangi tingkat keaktifan peserta didik, dan bahkan dapat membuat materi yang sedang diajarkan menjadi kurang dipahami oleh peserta didik.

Bahasa Indonesia sendiri merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum Pendidikan di Indonesia. Fungsi dari Bahasa Indonesia adalah sebagai ilmu pengetahuan, pengembang kebudayaan, dan sebagai sebuah teknologi. Bloomfield (dalam Basri, 2017: 39) mengatakan jika bahasa merupakan salah satu pemegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Dalam penggunaan Bahasa Indonesia, dikenal ada dua istilah yaitu bahasa yang baik dan bahasa yang benar. Bahasa yang baik merupakan bahasa yang

bisa dipergunakan pada situasi yang sesuai. Sedangkan bahasa yang benar itu memiliki preskriptif. Artinya, benar atau salahnya sesuatu bergantung pada penggunaan bahasanya.

Bahasa Indonesia merupakan jembatan interaksi dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan yang tidak dapat terlepas satu sama lainnya. Keterampilan itu terdiri dari keterampilan membaca, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut memberikan pengaruh terhadap hasil belajar dari para peserta didik. Bagi peserta didik, sekolah adalah sebuah kesempatan yang baik untuk melihat kemampuan yang dimilikinya. Maka dari itu, besar harapan peserta didik dapat memiliki kemampuan bahasa yang baik ketika mereka belajar di sekolah dasar. Akan tetapi, saat ini masih banyak sekolah dasar terutama dalam maple Bahasa Indonesianya belum menunjukkan hasil belajar yang memuaskan.

Menurut Oemar Hamalik (dalam Ningrum, 2020), yang dimaksud dengan hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diamati dan dapat diukur. Perubahan yang dimaksud dalam pengertian ini adalah terjadinya perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar dalam diri peserta didik pada dasarnya mencakup tiga aspek pribadi. Pertama, aspek kognitif. Kedua, aspek afektif. Lalu ketiga, aspek psikomotorik.

Ada 2 faktor yang bisa memberi pengaruh pada hasil belajar seorang peserta didik, yaitu faktor in dan faktor eks. Faktor internal biasanya dapat berupa karakteristik peserta didik seperti bagaimana sikap terhadap belajarnya, bagaimana motivasinya, bagaimana konsentrasi belajarnya, bagaimana mendapatkan hasil belajarnya, serta bagaimana kepercayaan diri yang dimilikinya. Untuk faktor eksternalnya bisa berasal dari guru, kurikulum, sarana prasarana, dan lingkungan sekitarnya.

Rendahnya hasil belajar peserta didik menunjukkan jika ada sesuatu yang salah dalam proses pembelajarannya. Salah satu yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik adalah kurang kreatifnya guru dalam melaksanakan pembelajaran. Oleh karena itu, salah hal yang dapat diubah adalah penggunaan metode pembelajarannya. Pada sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat mengandalkan penggunaan metode yang aplikatif dan juga menarik.

Metode pembelajaran yang diharapkan dapat membantu memperbaiki hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik adalah metode *role playing* atau bermain peran. Metode ini dibuat khusus untuk membantu peserta didik agar mendapatkan nilai-nilai sosial, moral, dan pencerminannya dalam berperilaku. Pada metode ini, drama sederhana merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dimana peran yang dimainkan berdasarkan kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajarannya, memerankan suatu peranan bertujuan agar memberikan kesan yang mendalam dalam pemahamannya serta pengertian yang sempurna dapat terbentuk dengan baik (Nasibah, dkk., 2014).

Fathurrohman (dalam Sugiyarti, 2019) menjelaskan bahwa *role playing* pada dasarnya merupakan sebuah metode yang didalamnya menghadirkan peran-peran yang terdapat di dunia nyata yang kemudian dibungkus kedalam sebuah pertunjukan di dalam kelas. Penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran, umumnya diperankan lebih dari satu orang pemeran. Point pentingnya terletak pada keikutsertaan emosi dan juga pengamatan terhadap suatu masalah yang dihadapi secara nyata.

Suprijono (dalam Sugiyarti, 2019), mengungkapkan beberapa keunggulan dari metode *role playing*, di antaranya (1) peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar dengan aktif dalam memerankan sesuatu yang menjadi pokok bahasan, (2) dapat menumbuhkan motivasi dan semangat serta rasa kebersamaan, (3) dapat merubah suasana kelas menjadi lebih dinamis dan juga lebih antusias, (4) memberikan kesan yang lebih kuat dan bertahan lama dalam ingatan peserta didik. Adapun kelemahan dari metode *role playing* adalah (1) membutuhkan waktu yang lebih lama, (2) materi pembelajaran tertentu saja yang dapat menggunakan metode ini, (3) peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memainkan peran yang didapatnya, (4) jika persiapannya tidak dilakukan dengan baik, maka bisa memungkinkan peserta didik tidak melakukan dengan sungguh sungguh.

Jika dilihat kembali, di kelas V pembelajaran Bahasa Indonesiannya itu terdapat berbagai macam materi pokok yang disajikan. Mulai dari drama, cerita, wawancara, dan masih banyak lainnya. Dengan beragamnya materi yang terdapat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik atau tidak.

METODE PENELITIAN

Dalam penulisan ini menggunakan jenis penelitian *systematic literature review*. Lusiana dan Suryani (dalam Triandini, dkk., 2019) menjelaskan bahwa *systematic literature review* adalah sebuah metodologi penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi penelitian terkait dengan fokus topik yang sedang diteliti. Jenis penelitian ini bertujuan untuk melakukan identifikasi, melakukan kajian, melakukan evaluasi, serta melakukan penafsiran terhadap semua penelitian yang berkaitan dengan topik fenomena dengan pertanyaan yang menjadi fokus penelitian (Hariyati dalam Triandini, dkk., 2019).

Tahapan dan prosedur yang terdapat dalam *systematic literature review* yang diungkapkan oleh Angelina (dalam Ghufron, 2019) terdiri dari penyusunan latar belakang dan tujuan, pertanyaan penelitian, pencarian literatur, seleksi kriteria, daftar periksa dan prosedur kualitas, lalu analisis dan sintesis data.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari jurnal-jurnal dan hasil skripsi yang sesuai dengan kriteria. Untuk menelusuri artikel-artikel yang terdapat dalam jurnal *online* atau hasil skripsi, dicari menggunakan *Google Scholar*. Dari 15 jurnal yang digunakan, langsung dilakukan analisis untuk menjabarkan inti dari literatur yang dipilih agar dapat melihat apakah metode *Role Playing* mampu memberikan perubahan pada hasil belajar peserta didik di kelas V dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia atau tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode *role playing* adalah suatu model yang dalam penerapannya mampu membuat peserta didik menjadi aktif, menjadi mandiri, menjadikan peserta didik memiliki pribadi yang menyenangkan, serta mampu menimbulkan kerjasama antara guru atau dengan siswa lainnya dengan baik (Maisuardi, 2021).

Dalam jurnal-jurnal yang dianalisis, penerapan metode *role playing* secara umum dilakukan berdasarkan 4 tahap. Empat tahapan tersebut terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Selain itu, terdapat dua siklus yang dilaksanakan pada setiap penelitiannya. Pada siklus pertama, umumnya merupakan kegiatan untuk melihat apakah terdapat perubahan dari pembelajaran sebelum diterapkannya metode *role playing* atau tidak. Sedangkan untuk siklus kedua, secara umum merupakan kegiatan untuk mengulangi siklus sebelumnya karena hasil di siklus pertama dianggap belum mencapai tujuan dari penelitian.

Berikut ini merupakan hasil penelitian terdahulu terkait bagaimana penggunaan metode *role playing* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V.

Table 1. hasil penelitan Terdahulu terkait bagaimana penggunaan metode *role playing* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V

| No. | Judul Penelitian | Peneliti | Tahun | Materi Pokok | Hasil Penelitian |
|-----|--|--|-------|--------------|---|
| 1 | Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas | I Gede Dody Mahaputra, Ni Ketut Suarni, dan I Nyoman Murda | 2016 | Cerita | Penelian ini merupakan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan dua siklus. Pada pra-siklusnya, rata-rata hasil belajar dari para siswanya hanya sebesar 64,46 dengan presentase ketuntasan belajarnya sebesar 55%. Setelah dilakukan penelitian, pada siklus I nya menunjukan rata-rata hasil belajar sebesar 73,6 dengan presentase |

| | | | | | |
|---|---|---------------------|------|-----------|---|
| | V Semester Ganjil SDN 4 Bungkulan Tahun Pelajaran 2016/2017 | | | | ketuntasan belajar sebesar 50%. Namun karena pada siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian, maka dilakukanlah siklus II. Pada siklus ini, terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 83,75 dengan presentase sebesar 83,3%. |
| 2 | Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang | Hasan Basri | 2017 | Wawancara | Pada penelitian ini, subjek yang digunakan sebanyak 30 siswa. Sebelum menggunakan metode <i>role playing</i> , hanya 41,7% siswanya yang telah mencapai KKM 75, sedangkan 56,3% lainnya belum mencapai KKM. Namun setelah dilakukan penelitian melalui dua siklus menunjukkan adanya perubahan yang baik. Pada siklus pertama, peningkatan terjadi dengan persentase sebesar 77,8% pada hasil belajarnya. Dengan kata lain, dapat dikatakan tuntas. Karena dirasa masih terdapat kelemahan yang dapat diperbaiki, maka dilakukanlah penelitian siklus II. Pada penelitian siklus kedua, juga terjadi peningkatan presentase ketuntasan individu sebesar 91,7% pada hasil belajarnya. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa penelitian ini tuntas pada siklus II. |
| 3 | Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Drama dan Aktivitas Siswa Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas V SD Negeri 020 Tembilahan Hilir | Ernani | 2017 | Drama | Pada pra-siklusnya, sebanyak 19 dari 25 siswanya belum mencapai KKM (75). Pada siklus I, sebanyak 14 dari 25 siswa telah tuntas belajar dengan nilai rata-rata 77,2. Adapun peningkatan ketuntasan hasil belajarnya menunjukkan presentase 56,00%. Lalu pada siklus II nya, sebanyak 23 dari 25 siswa telah tuntas belajar dengan rata-rata nilai 87,2. Adapun peningkatan ketuntasan hasil belajarnya menunjukkan presentase 92,00% |
| 4 | Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V SD GMIM 1 Woloan | Mersty E. Rindengan | 2020 | Drama | Sebelum diadakan penelitian, sebanyak 67,85% dari 28 siswa menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas dalam belajarnya. Setelah dilakukan penelitian sebanyak dua siklus, pada siklus pertamanya menunjukkan hasil persentase sebesar 64,28%. Karena masih banyak yang belum memasuki kategori tuntas sebesar 80%, maka penelitian dilanjutkan ke siklus II. Di siklus II, sebanyak 84,28% sudah dinyatakan memenuhi tujuan dari penelitian. |

| | | | | | |
|---|---|---|------|-----------------|---|
| 5 | Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) di Kelas V SD Negeri 224 Pallawa | Nasirah | 2017 | - | Pada awal penelitian, siswa di di Kelas V SD Negeri 224 Pallawa hanya memiliki nilai rata-rata sebesar 58,00. Setelah dilakukan penelitian, pada siklus pertamanya menunjukkan sebanyak 10 dari 26 siswanya termasuk kategori tuntas (38,46%). Sedangkan 16 dari 26 siswa lainnya termasuk kedalam kategori tidak tuntas (61.53%). Dengan kategori tidak tuntas yang masih tinggi, maka dari itu dilakukan siklus II. Pada siklus ke II menunjukkan adanya peningkatan persentase ketuntasan sebesar 88.46% yaitu 22 dari 26 siswanya termasuk kategori tuntas. Lalu sebanyak 3 dari 26 siswanya dengan persentase 11.3 % termasuk dalam kategori tidak tuntas. |
| 6 | Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Semester Genap Menggunakan Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pokok Bahasan Menanggapi Cerita Tentang Peristiwa | Imro'atin Nasibah dan Syarif Ibnu Rusydi | 2014 | Cerita | Pada penelitian ini, sebanyak 26 siswa dijadikan sebagai subjek. 10 siswa diantaranya sudah mencapai nilai ≥ 65 atau dapat dikatakan tuntas (21%). Dari data tersebut, sebanyak 16 lainnya masih belum tuntas. Melalui penelitian ini, pada siklus pertamanya menunjukkan hasil belajar dengan persentase sebesar 52% dimana peningkatannya sebanyak 31% dari pra-siklus. Lalu pada siklus kedua menunjukkan persentase hasil belajar sebesar 73%. |
| 7 | Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 3 Astomulyo | Vicky Ihsananda | 2017 | Drama | Sebelum dilakukan penelitian, hasil belajar yang diperoleh siswa cenderung tidak tuntas. Setelah melakukan penelitian melalui dua siklus, diperolehlah sebuah data. Siklus I menunjukkan peningkatan sebanyak 65,90 % lalu pada siklus kedua sebesar 72,72%. Hal itu menunjukkan jika terdapat penambahan peserntase dari siklus I ke siklus II sebesar 6,82%. |
| 8 | Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan | Linda Resiska Deeng, Deitje A. Katuuk, Hetty J. | 2021 | Teks percakapan | Pada pra-siklus dalam penelitian ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang hasil belajarnya belum sesuai. 25 dari 35 siswanya belum mencapai KKM dan hanya 10 siswa yang sudah berhasil mencapai KKM. |

| | | | | | |
|----|---|--------------------|------|---------------------|---|
| | Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Kelas V SD GMIMI V TOMOHON | Tumurang | | | Dengan dilakukan penelitian dua siklus, terdapat peningkatan pada masing-masing siklusnya. Pada siklus I, terjadi peningkatan sebesar 57,14%. Semakin meningkat hasilnya pada siklus II, dengan hasil belajar siswa sebesar 84,28%. |
| 9 | Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Tema 7 Subtema Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Kelas V UPT SD Negeri 18 Baringin | Maisuardi | 2021 | Teks Narasi Sejarah | Pada pra-siklus penelitian ini, dari 23 siswa terdapat 12 orang yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan 11 orang lainnya belum mencapai KKM. Setelah diterapkan metode <i>role playing</i> , pada siklus pertama dengan persentase sebesar 60,87%. Lalu pada siklus II, hasil belajarnya menunjukkan peningkatan sebesar 86,96%. |
| 10 | Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Drama Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) Gapura Watukumpul Kabupaten Pemasang | Fajar Dayu Saputra | 2012 | Drama | Penelitiannya mengungkapkan jika pada materi drama yang dibarengi dengan penggunaan metode <i>Role Playing</i> menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian pada siklus I, dimana hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan pada saat pra siklus. Hasil pada siklus I adalah 66,66% dengan 12 siswa telah memenuhi KKM. Sedangkan pada siklus II, mengalami peningkatan sebesar 100% dengan 18 siswa telah memenuhi KKM. Peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I ke siklus II secara klasikal sebanyak 33,34%. |
| 11 | Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 36 | Ade Kusumah Masse | 2020 | Drama | Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, dari total siswa sebanyak 27 orang hanya 10 siswa yang masuk dalam kategori tuntas (62,9%). Sedangkan sisanya masih belum tuntas. Pada siklus II, ketuntasan hasil belajarnya kembali meningkat sebanyak 92,5% dengan 25 siswanya masuk dalam kategori tuntas (7,4%) dan 2 lainnya masuk dalam |

| | | | | | |
|----|--|--------------------|------|-------|--|
| | Seppong | | | | kategori tidak tuntas. |
| 12 | | Dian Cahya Ningrum | 2020 | - | Pada penelitian ini menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar yang diakibatkan oleh meningkatnya motivasi belajar siswa-siswanya yang memberikan dampak dengan persentase pada siklus I sebesar 48% dengan peningkatan sebanyak 40% dari data awal. Pada siklus II persentase meningkat sebanyak 80%. Secara klasikal, peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I ke siklus II adalah sebesar 32%. |
| 13 | Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V MIN No 473 Sidikalang T.A 2013/ 2014 | Idham Hadi Angkat | 2014 | - | Pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui 2 siklus. Sebelum melakukan penelitian, jumlah peserta didik yang sudah tuntas hasil belajarnya hanya ada 7 orang (20,59%), sedangkan yang belum tuntasnya berjumlah 27 orang (79,41%). Namun setelah menerapkan <i>Role Playing</i> pada proses pembelajarannya, terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Pada siklus I, peserta didik yang sudah tuntas dalam hasil belajarnya berjumlah 14 orang (58,83%). Pada siklus II, peserta didik yang sudah tuntas dalam hasil belajarnya berjumlah 28 orang (82,35%). |
| 14 | Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Tentang Kemampuan Berbicara Melalui Metode Role Playing | Muawanah | 2017 | Drama | Pada prasiklus dalam penelitian ini, rata-rata nilai dari 20 siswa adalah 61 dengan persentase ketuntasan belajarnya sebesar 25%. Melalui siklus pertama, nilai ketuntasan siswa mencapai 54%. Sedangkan pada siklus kedua, kembali meningkat menjadi 80%. |
| 15 | Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 068474 Medan | Rahmi Elfa Pratiwi | 2014 | - | Pada pra-siklusnya tergolong rendah, dimana dalam pembelajarannya hanya 5 orang yang berhasil tuntas (12,8%). Namun setelah menerapkan <i>Role Playing</i> dalam pembelajarannya, hasil belajar peserta didik meningkat. Pada siklus I, terdapat 10 siswa yang telah berhasil tuntas dalam pembelajaran (25,64%). Lalu pada siklus II, sebanyak 36 siswa berhasil tuntas dalam pembelajaran dengan persentase secara klasikal sebesar 93,3%. |

| | | | | |
|--------------------------------------|--|--|--|--|
| Labuhan Tahun Ajaran 2013/2014 | | | | |
|--------------------------------------|--|--|--|--|

Berdasarkan hasil analisis diatas, beberapa hasil penelitian dalam jurnal tersebut membuktikan jika metode *role playing* terbukti mampu memberikan peningkatan pada hasil belajar peserta didik dalam mapel Bahasa Indonesia di kelas V.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian *systematic literature review*, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat diterapkan di kelas V dengan materi pokok yang berbeda-beda seperti drama, wawancara, dan materi pokok cerita. Selain itu, metode *role playing* yang digunakan pada pelajaran Bahasa Indonesia dapat dikatakan sudah tuntas melalui dua siklus pada setiap penelitiannya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan pula bahwa penerapan dari metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar yang mampu membuat peserta didik mencapai nilai ketuntasan maksimal yang sudah ditentukan oleh masing-masing sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Angkat, I. H. (2014). *UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V MIN NO. 473 SIDIKALANG TP 2013/2014* (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Basri, H. (2017). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 1(1), 38-53.
- Deeng, L. R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Kelas V Sd Gmim V Tomohon. *Edu Primary Journal*, 2(2), 96-108.
- Ernani, E. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Drama dan Aktivitas Siswa melalui Metode Role Playing pada Siswa Kelas V SD Negeri 020 Tembilahan Hilir. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 1(2), 290-301.
- Ghufro, S. (2022). Kesalahan Kalimat Pembelajar Bahasa Indonesia: Sebuah Systematic Review. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1724-1737.
- Ihsananda, V. (2017). *PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI 3 ASTOMULYO*. (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri, Lampung.
- Maisuardi, M. (2021). *PENERAPAN MODEL BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA TEMA 7 SUBTEMA PERISTIWA KEBANGSAAN SEPUTAR PROKLAMASI KEMERDEKAAN KELAS V UPT SD NEGERI 18 BARINGIN*. *Ensiklopedia of Journal*, 3(4), 358-367.
- Masse, A. K. (2020). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SDN 36 SEPPONG*. Palopo: Universitas Cokroaminoto Palopo.
- Mahaputra, I. G. D., Suarni, N. K., & Murda, I. N. (2016). Penerapan metode pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V semester ganjil sdn 4 Bungkulan tahun pelajaran 2016/2017. *Mimbar PGSD Undiksha*, 4(3).
- Muawanah, M. (2017). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA TENTANG KEMAMPUAN BERBICARA MELALUI METODE ROLE PLAYING*. *HUMANIS: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial dan Humaniora*, 9(2), 157-162.
- Nasibah, I., & Rusydi, S. I. (2014). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEMESTER GENAP MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA POKOK BAHASAN MENANGGAPI CERITA TENTANG PERISTIWA* (Studi Kasus di SDN 1 Curah Jeru Kecamatan Panji

- Situbondo Tahun Ajaran 2013/2. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 2(1), 59-67.
- Nasirah, N. Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Di Kelas V SD Negeri 224 Pallawa. *Publikasi Pendidikan*, 7(2), 108-113.
- Ningrum, D. C. (2020). PENERAPAN MODEL BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 2 KOTAGAJAH LAMPUNG TENGAH. (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri, Lampung.
- Pratiwi, R. E. (2014). *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD NEGERI 068474 MEDAN LABUHAN TAHUN AJARAN 2013/2014* (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Rindengan, M. (2020, November). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V Sd GMIM 1 Woloan. In *Forum Pendidikan* (Vol. 1, No. 1, pp. 1-4).
- Saputra, F. D. (2012). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar drama melalui metode bermain peran (role playing) pada siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) Gapura Watukumpul kabupaten Pemasang. (Skripsi). *Semarang: Universitas Negeri Semarang*.
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., & Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63-77.